

(19)



KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: **000072417 A**
 (43)Date of publication of application: **05.12.2000**

(21)Application number: **000051812**
 (22)Date of filing: **02.09.2000**

(71)Applicant: **ONIONTECH21 CO., LTD.**
 (72)Inventor: **HUH, JEONG YEONG**

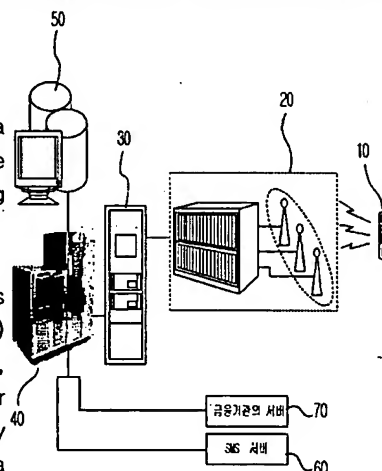
(51)Int. Cl **G06F 17/60**

(54) ELECTRONIC LOTTERY SERVICE SYSTEM USING COMMUNICATION NETWORK AND METHOD OF THE SAME

(57) Abstract:

PURPOSE: An electronic lottery service system using a communication network and a method of the same are provided for conveniently buying a lottery at any place using a wired/wireless telephone network or the internet.

CONSTITUTION: An electronic lottery service system includes a terminal(10), a communication company(telephone office) (20), a lottery managing server(40), a lottery database(50), a message service server(60) and a financial organ server (70). The terminal(10) is connected with an electronic lottery service system according to the present invention and is a wired telephone set, a mobile telephone and a PC. A customer is connected with an electronic lottery service in the wired/wireless telephone communication network or internet using the terminal(10).



COPYRIGHT 2001 KIPO

Legal Status

Date of request for an examination (20000902)
 Notification date of refusal decision (20030729)
 Final disposal of an application (rejection)
 Date of final disposal of an application (20030729)

BEST AVAILABLE COPY

(19)대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)(51) Int. Cl. ⁶
G06F 17/60(조기공개)(11) 공개번호 특2000-0072417
(43) 공개일자 2000년12월05일(21) 출원번호 10-2000-0051812
(22) 출원일자 2000년09월02일(71) 출원인 주식회사 어니언텍이십일 허정영
서울특별시 관악구 신림동 1647-10 평화빌딩 2층
(72) 발명자 허정영
서울특별시영등포구양평동3가90-1거성파스텔아파트104동903호
(74) 대리인 조재형
심사청구: 있음

(54) 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템 및 방법

요약

개시된 본 발명에 의한 전자복표 서비스 시스템은, 유/무선 전화 통신망이나 인터넷을 통하여 언제 어디서나 편리하게 복표를 구매할 수 있다. 본 발명은, 고객의 요구에 따라 고객의 단말기와 유/무선 전화 통신망 또는 인터넷에 연결된 복표관리서버를 접속하는 단계; 비회원의 서비스 이용을 위한 회원 가입 안내 메시지를 출력하여 이에 동의하면 회원 가입 절차를 진행하여 정상적인 경우 비밀번호를 부여함으로써 회원으로 등록하는 단계; 접속한 고객의 전화번호 및 비밀번호 입력 명령을 요구하여 입력되는 비밀번호와 등록된 비밀번호와의 일치 여부를 판단함과 아울러 고객의 주민등록번호를 통신사로 전송하여 인증을 요청하는 단계; 정상 가입자로 인증된 고객에 한하여 복표 구매에 관련된 안내 메시지를 출력하고 복표 구매 입력 명령을 요구하여 고객의 선택에 따라 복표를 발매하는 단계; 고객이 구매한 복표내역 정보를 통신사에 전송하여 복표 대금을 전화요금에 과금하도록 요청하는 단계; 고객이 구매한 복표에 해당하는 경기의 종료 후 경기 결과에 따른 당첨 여부 및 배당률 등을 고객의 단말기로 전송하여 알려주는 단계; 및 당첨에 따른 배당률에 해당하는 배당금을 지급하는 단계;를 포함한다.

대표도

도2

색인어

인터넷, 통신망, 전자복표, 복표시스템, 복표, 체육진흥투표권

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템의 개념도,
도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템의 블록도,
도 3은 본 발명의 일 실시예에 의한 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법을 설명하기 위한 플로우 차트, 그리고,
도 4 내지 도 10은 본 발명에 따른 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법의 바람직한 실시예를 나타낸 것으로, 이동 전화기를 이용하여 복표를 구매하는 경우에 있어서의 서비스 모드별 플로우 차트이다.

* 도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명 *

10;단말기20;통신망

30;정보처리장치40;복표관리서버

41;가입자인증부42;복표구매부

42a;정보검색부42b;정보저장부

43;과금처리부44;통보처리부
 45;거래암호생성부46a;시스템보안부
 46b;시스템동작제어부46c;부하분산부
 47;이동통신사연동부48;기입식 복표시스템 연동부
 50;복표 데이터 베이스60;메시지 서비스 서버
 70;금융기관의 서버80;기입식 복표시스템

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야 종래기술

본 발명은 복표 서비스 시스템 및 방법에 관한 것으로, 특히 유/무선 통신망 및 인터넷을 통하여 언제 어디서나 복표를 구매하여 게임에 참여할 수 있는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템 및 방법에 관한 것이다.

복표는 잘 알려진 바와 같이, 축구 경기 등과 같은 경기의 승패 및 점수를 예측하여 맞힐 경우 소정의 배당금을 지급하는 게임의 일종이다. 남미나 유럽의 여러 나라에서는 이미 오래전에 복표 사업을 도입하여 운영함으로써 특정 목적의 기금 조성은 물론 예컨대, 축구 발전에 큰 성과를 올리고 있다.

상기와 같은 복표는 경기의 승패를 예측하는 승부식, 경기의 점수를 예측하는 점수식 및 경기의 승패 및 점수를 동시에 예측하는 혼합식 3종류의 게임 방법이 있다. 승부식에 비하여 변수가 많은 점수식이나 혼합식이 당첨 확률은 낮으나 고액의 배당금을 받을 수 있다.

현재 유럽이나 남미에서 운영되고 있는 대부분의 복표 시스템은, 게임 참가자(복표 구매자)가 복표 단말기가 설치된 지정 투표권 발매소에 직접 가서, 이 곳에 비치된 복표에 경기의 승패 및 점수 등을 기입하고 배팅금액과 함께 등록하여 온-라인 등록표를 받아 보관하는 시스템으로 되어 있다. 여기서, 지정 투표권 발매소의 복표 리더기와 등록표 출력기는 복표관리센터와 온-라인 연결되어 관리되며, 온-라인 등록표에는 배팅 정보외의 고객의 어떠한 정보도 입력되지 않는다. 즉, 게임 참여에 제한이 없다.

당첨 결과 후 일정기간(보통 3개월) 내에 소액 배당금은 지정 투표권 발매소에서 온-라인 등록표를 확인하여 즉시 지불하고, 그 이상의 배당금은 중앙 관리소에서 지불한다.

그러나, 상기한 바와 같은 종래의 복표 시스템은, 복표 단말기가 설치되어 있는 곳에서만 복표 구매가 가능하므로, 복표 구매에 있어 공간적 장애가 있으며, 이러한 복표 구매의 공간적 장애 때문에 참여 의사가 있더라도 참여하기가 수월하지 않다고 하는 문제가 있다.

또한, 종래의 복표 시스템은, 당첨 결과를 구매자가 직접 확인하여야 하는 불편함이 있을 뿐만 아니라 경우에 따라서는 복표를 구입한 사실을 잊고 당첨 유효기간을 초과시켜 배당금을 수령하지 못하는 경우가 발생하는 문제도 있다.

또한, 종래의 복표 시스템은, 고가의 복표 단말기를 여러곳에 많이 설치하여야 할 뿐만 아니라 이들 복표 단말기와 복표관리센터를 네트워크로 연결하여야 하는 등 초기투자비용이 많이 들고, 또 유지 보수 비용의 비중이 크기 때문에, 실질적으로 복표 구매자에게 돌아가는 혜택이 낮다고 하는 문제도 있다.

또한, 종래의 복표 시스템은, 나라에 따른 제도적, 문화적 제어기능(한국의 경우 19세 미만 구매 제한 및 배팅금액에 대한 제한이 있음)이 미흡하여 사회적 문제 야기 가능성을 시스템적으로 제어하기가 불가능하다고 하는 문제도 있다.

발명이 이루고자하는 기술적 과제

본 발명은 상기와 같은 문제를 감안하여 안출한 것으로, 이미 대중화되어 있는 통신망, 예컨대 유/무선 전화 통신망 또는 인터넷을 이용하여 공간적 제한없이 언제 어디서나 쉽게 복표를 구매하여 게임에 참여할 수 있는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템 및 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

본 발명의 다른 목적은, 당첨결과를 복표 구매자의 유/무선 전화나 PC로 통보해 줌으로써 당첨 유효기간이 도과하여 발생하는 불이익을 미연에 방지할 수 있는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 또 다른 목적은, 복표 단말기를 여러 곳에 설치하지 않고도 많은 사람들이 언제 어디서나 복표 게임에 참여할 수 있으며, 복표 단말기를 설치하지 않으면서 초기 투자 비용 절감 및 유통 비용을 절감시킬 수 있는 통신망을 이용한 전자 복표 서비스 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 또 다른 목적은, 유/무선 전화 통신망 및 인터넷 가입자 정보를 이용한 인증 절차를 거침으로써 미성년자의 회원 가입을 차단하는 등 각 국의 제도적, 문화적 차이에 따른 사회적 문제 야기 가능성을 시스템적으로 제어하는 것이 용이한 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 또 다른 목적은, 종래 기술에 따른 기입식 복표시스템과 연계하여 사용할 수 있으며, 종래에는 제공되지 않았던 경기정보 및 배당정보 등을 제공함으로써 양질의 서비스를 제공하여 구매자의 만족도를 극대화시킬 수 있는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

발명의 구성 및 작용

상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 의한 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템은, 고객에 의해 사용되며, 유/무선 전화 통신망 또는 인터넷에 연결된 단말기; 단말기를 통하여 입력되는 고객의 복표 구매에 관련된 정보를 처리하며, 이 정보에 대한 처리결과 및 복표 구매에 관련된 안내 메시지를 고객의 단말기로 출력하는 정보처리장치; 고객의 가입자 인증을 위한 가입자 인증부와, 복표 구매를 위한 복표 구매부와, 복표 구매부를 지원하는 정보 검색부 및 정보 저장부와, 복표 구매 대금 청구를 위한 과금 처리부와, 대금 청구를 위한 구매 정보를 통신사로 통보하고 구매에 대한 결과를 고객 단말기로 통보하여 주는 통보 처리부와, 인터넷 사용 고객을 위한 거래암호 생성부와, 시스템의 전체적인 보안 처리를 위한 시스템 보안부와, 각 부문의 시스템 동작을 제어하기 위한 시스템 동작제어부와, 시스템의 부하 관리를 위한 부하 분산부와, 통신사와의 연계를 위한 이동통신사 연동부를 구비하는 복표관리서버; 가입자정보, 경기정보, 구매내역 및 당첨내역이 저장되어 있으며, 상기 정보 검색부의 제어신호에 따라 저장된 정보를 제공하는 복표 데이터 베이스; 상기 통보 처리부의 제어신호에 따라 경기정보, 복표구매내역 및 당첨내역 등을 고객의 단말기로 전송하여 주는 메시지 서비스 서버; 그리고, 고객의 은행 계좌를 관리하는 금융기관의 서버;를 포함한다.

본 발명에 따른 전자복표 서비스 시스템에서 단말기로는 유선 전화기, 이동 전화기(휴대폰), PC 중 어느 하나를 이용할 수 있으며, 따라서, 본 발명의 전자복표 서비스 시스템은 자동응답시스템(ARS), 왓(WAP) 서버 및 웹(WEB) 서버를 정보처리장치로서 구비한다.

또한, 본 발명에 따른 전자복표 서비스 시스템은 복표관리서버에 기존의 기입식 복표시스템과 정보를 공유할 수 있도록 하기 위한 기입식복표시스템 연동부가 구비된다. 따라서, 기존의 기입식 복표시스템과 병행하여 설치할 수 있다.

한편, 본 발명의 목적을 달성하기 위한 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법은, 고객의 요구에 따라 고객의 단말기와 유/무선 전화 통신망 또는 인터넷에 연결된 복표관리서버를 접속하는 단계; 비회원의 서비스 이용을 위한 회원 가입 안내 메시지를 출력하여 이에 동의하면 회원 가입 절차를 진행하여 정상적인 경우 비밀번호를 부여함으로써 회원으로 등록하는 단계; 접속한 고객의 전화번호 및 비밀번호 입력 명령을 요구하여 입력되는 비밀번호와 등록된 비밀번호와의 일치 여부를 판단함과 아울러 고객의 주민등록번호를 통신사로 전송하여 인증을 요청하는 단계; 정상 가입자로 인증된 고객에 한하여 복표 구매에 관련된 안내 메시지를 출력하고 복표 구매 입력 명령을 요구하여 고객의 선택에 따라 복표를 발매하는 단계; 고객이 구매한 복표내역 정보를 통신사에 전송하여 복표 대금을 전화요금에 과금하도록 요청하는 단계; 고객이 구매한 복표에 해당하는 경기의 종료 후 경기 결과에 따른 당첨 여부 및 배당률 등을 고객의 단말기로 전송하여 알려주는 단계; 및 당첨에 따른 배당률에 해당하는 배당금을 지급하는 단계;를 포함한다.

본 발명의 바람직한 실시예에 의하면, 회원등록단계는, 고객의 주민등록번호 입력 명령을 요구하는 단계; 입력된 고객의 주민등록번호가 통신사에 기가입된 고객의 주민등록번호와 일치하는지 여부를 확인하는 단계; 확인결과 일치하면 서비스에 이용에 사용할 비밀번호 입력 명령을 요구하고, 일치하지 않으면 서비스에 가입할 수 없다는 안내 메시지를 출력한 후 서비스를 종료하는 단계; 고객이 입력한 비밀번호가 유효한지 여부를 판단하는 단계; 및 판단결과 유효하지 않으면 다른 비밀번호 입력 명령을 요구하고, 유효하면 그 비밀번호를 등록하는 단계;로 이루어진다.

복표구매단계는, 고객의 요구에 따라 해당하는 경기에 관련된 양팀 정보를 안내하는 단계; 게임 종류 선택 입력 명령을 요구하는 단계; 고객에 의해 선택된 게임 종류가 승부식이면 예상 승리팀 선택 입력 명령을, 점수식이면 예상 점수차 선택 입력 명령을, 그리고 혼합식이면 예상 승리팀 및 예상 점수차 선택 입력 명령을 요구하는 단계; 배팅금액 입력 명령을 요구하는 단계; 고객이 선택한 게임 종류, 예상 승리팀 및 예상 점수차와 배팅금액을 출력하여 고객으로 하여금 복표 구매내역을 확인하도록 하는 단계; 확인명령이 있으면 구매내역을 저장하고, 정정 명령이 있으면 복표를 다시 구매토록 하는 단계; 및 고객이 복표를 구매한 시점까지의 해당 복표에 대한 배당률 및 예상 배당률 등의 배당 정보 안내 메시지를 출력하는 단계;를 포함한다.

배당금지급단계는, 배당 총 금액이 5만원 이하이면 다음달로 이월하고, 배당 총 금액이 5만원에서 200만원 이하이면 은행 지정계좌로 이체하며, 200만원 이상이면 지정은행에서 직접 수령하도록 한다.

본 발명의 상술한 목적 및 다른 특징들을 첨부도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예를 상세히 설명함으로써 보다 명백해질 것이다.

첨부한 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템의 개념도로서, 도면에서 참조부호 10은 단말기, 20은 통신사(전화국), 30은 정보처리장치, 40은 복표관리서버, 50은 복표 데이터 베이스, 60은 메시지 서비스 서버, 그리고, 70은 금융기관의 서버이다.

상기 단말기(10)는 고객이 본 발명의 전자복표 서비스 시스템과 접속하기 위한 수단으로서, 도 2에 도시된 바와 같이, 유선 전화기, 이동 전화기(휴대폰), PC가 사용될 수 있다. 이러한 단말기(10)를 이용하여 고객은 유/무선 전화 통신망 또는 인터넷에 올려진 전자복표 서비스에 접속하여 복표 구매 정보를 입력한다. 단말기(10)는 고객의 입력 정보를 소정의 전기적인 신호로 변환하여 정보처리장치(30)로 출력하며, 또한, 고객의 입력 정보에 대한 처리 결과를 단문 메시지 형태나 음성으로 출력하여 고객에게 알려준다.

상기 정보처리장치(30)는 단말기(10)를 통하여 입력되는 고객의 복표 구매에 관련된 정보를 처리하며, 이 정보에 대한 처리 결과 및 복표 구매에 관련된 안내 메시지를 고객의 단말기(10)에 출력하도록 한다. 본 시스템에서는 상기와 같은 정보처리장치(30)로서, 도 2에 도시된 바와 같이, 유/무선 통신에 의한 정보를 처리할 수 있는 자동응답서비스 시스템, 이동 통신에 의한 정보를 처리할 수 있는 왓(WAP) 서버, 인터넷에 의한 정보를 처리할 수 있는 웹(WEB) 서버를 갖추고 있다. 따라서, 고객은 기존에 이미 대중화 되어 있는 통신수단으로써의 유선 전화기, 이동 전화기, 인터넷 PC를 이용하여 본 시스템에 시간적/공간적 제한없이 언제 어디서나 쉽게 접속할 수 있다.

상기 복표관리서버(40)는 도 2에 도 1 시된 바와 같이, 가입자 인증부(41), 복표 구매부(42), 정보 검색부(42a), 정보 저장부(42b), 과금 처리부(43), 통보 처리부(44), 거래암호 생성부(45), 시스템 보안부(46a), 시스템 동작제어부(46b), 부하 분산부(46c) 및 이동 통신사 연동부(47)를 구비한다.

상기 가입자 인증부(41)는 고객의 가입자 인증을 위한 것으로, 본 시스템은 회원으로 가입된 사람에 한해서 서비스를 제공하며, 또한, 미성년자에게는 서비스를 제공하지 않는다. 따라서, 이용 고객은 반드시 회원으로 가입하여야 하며, 정상 회원으로 가입된 고객은 고유의 비밀번호를 부여받게 된다. 가입자 인증부(41)는 접속된 이용 고객에 의해 입력되는 비밀번호가 일치된 고객에 한하여 고객의 전화번호와 주민등록번호를 통신사로 전송하여 고객에 대한 인증을 요청한다. 즉, 통신사에 가입된 고객 주민등록번호와 본 시스템에 가입된 고객 주민등록번호가 일치되는가를 확인하여 일치되는 경우의 고객에 한해서만 본 서비스를 이용할 수 있게 한다. 따라서, 미성년자나 타인 명의의 전화 가입자 등은 본 서비스를 이용할 수 없으며, 또한, 법인 가입자나 장기연체 가입자도 본 서비스를 이용할 수 없다.

상기 복표 구매부(42)는 실제 복표 구매를 담당하며, 상기 정보 검색부(42a) 및 정보 저장부(42b)는 복표 구매를 지원한다.

그리고, 상기 과금 처리부(43)는 복표 구매 대금 청구를 위한 것으로, 본 시스템에서 복표 구매 대금은 고객의 전화요금에 함께 과금되어 후불제로 청구된다. 한편, 본 실시예에서는 상술한 바와 같이, 복표 구매 대금을 전화요금에 과금하는 예를 도시하고 설명하고 있으나, 복표 구매 대금은 신용카드로 결제할 수도 있고, 또 계좌 이체 방법으로 결제할 수도 있다.

상기 통보 처리부(44)는 복표 구매 대금 청구를 위한 구매 정보를 통신사로 통보하고, 구매에 대한 결과를 고객 단말기로 통보하여 주는 역할을 한다.

또한, 상기 거래암호 생성부(45)는 인터넷 사용 고객을 위한 암호를 생성하는 역할을 하며, 상기 시스템 보안부(46a)는 시스템의 전체적인 보안 처리를 담당하고, 상기 시스템 동작제어부(46b)는 각 부분의 시스템 동작을 제어하며, 상기 부하 분산부(46c)는 시스템의 부하를 관리한다. 그리고, 이동통신사 연동부(47)는 통신사와의 연계를 위한 것이다.

한편, 본 시스템의 복표관리서버(40)는 기존의 기입식 복표시스템(80)과 정보를 공유할 수 있도록 하기 위한 기입식복표시스템 연동부(48)를 더 구비할 수 있으며, 이에 의하면, 본 시스템과 기존의 기입식 복표시스템을 병행하여 설치함으로써, 전체를 기입식 복표시스템으로 구성하는 것에 비하여 시설 투자 비용을 절감시킬 수 있다. 물론, 본 시스템만으로 구성하는 경우가 투자 비용 절감이나 보수 유지 비용의 절감 측면에서 훨씬 유리하다.

상기 복표 데이터 베이스(50)는 가입자 정보, 경기정보, 구매내역 및 당첨내역 등이 저장되어 있으며, 상기 정보 검색부(42a)의 제어신호에 따라 저장된 정보를 제공한다. 따라서, 고객은 복표 구매전에 해당하는 경기의 양팀간의 전적, 최근 3,4 게임의 전적 등과 같은 경기정보를 안내 받을 수 있어, 당첨 확률을 높일 수 있으며, 게임의 흥미를 배가시킬 수 있다. 이외에도 상기 데이터 베이스(50)를 이용하여 고객은 구매내역이나 당첨내역, 또는 당첨금 잔액 등의 정보를 안내 받을 수 있다. 즉, 서비스의 질을 높일 수 있어, 고객의 만족도를 극대화시킬 수 있게 된다.

그리고, 상기 메시지 서비스 서버(60)는 상기 통보 처리부(44)의 제어신호에 따라 경기정보, 복표구매내역 및 당첨내역 등

을 고객의 단말기(10)로 전송하여 주문처리를 한다. 이를 통하여 고객은 필요에 따라 자신이 구매한 내역을 확인할 수 있고, 또 자신이 구매한 복표가 당첨되었는지를 언제 어디서나 알 수 있어, 당첨 유효기간 경과함으로써 발생하는 제반 손실을 미연에 방지할 수 있다. 또한, 복표 사업자 측에서는 상기와 같은 메시지 서비스 서버(60)를 이용하여 언제 어떠한 경기가 열린다는 것을 고객에게 미리 알려 줌으로써 보다 많은 고객을 유치할 수 있다는 장점도 있다.

마지막으로, 상기 금융기관의 서버(70)는 고객의 은행 계좌를 관리한다. 이는 복표 구매 대금을 신용카드나 계좌 이체로 결제하는 경우나, 배당금의 이체를 위한 것으로, 고객은 회원 등록시 상기와 같은 은행의 계좌를 같이 등록할 수 있다.

첨부한 도 3은 본 발명의 일 실시예에 의한 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법을 설명하기 위한 플로우 차트이다.

도시된 바와 같이, 본 발명에 의한 전자복표 서비스 방법은, 크게 서비스접속단계(S100), 회원등록단계(S110), 가입자인증단계(S120), 복표구매단계(S130), 대금청구단계(S140), 당첨결과안내단계(S145) 및 배당금지급단계(S150)로 이루어진다.

상기 서비스접속단계(S100)는 고객의 요구에 따라 고객의 단말기와 유/무선 전화 통신망 또는 인터넷에 연결된 복표관리서버를 접속하는 단계로, 전화기나 PC에 의한 호가 수신되면, 전자복표 서비스 시스템은 전화번호와 이 전화번호에 해당하는 장치, 즉 복표관리서버를 연결한다. 이러한 접속은 기존에 이미 보편적으로 사용되고 있는 기술이므로, 구체적인 언급은 생략한다.

상기 회원등록단계(S110)는 본 전자복표 서비스가 철저한 회원제로 운영됨으로써, 미성년자나 타인 명의의 전화 가입자, 불량 거래자를 사전에 차단하기 위한 것으로, 먼저, 음성이나 화면을 통하여 회원 가입 안내 메시지를 출력하고, 고객의 동의를 구하여 동의하면 회원 가입 절차를 진행하여 정상적인 경우 비밀번호를 부여함으로써 회원으로 등록하는 한편, 그렇지 않으면 서비스를 종료한다. 이러한 내용은 후에 자세히 설명된다.

상기 가입자 인증단계(S120)는 정당한 회원 가입자인가를 재차 확인하기 위한 것으로, 기등록고객이며 비밀번호가 일치한 경우에 한해서 고객의 전화번호와 주민등록번호를 통신에 전송하여 통신사의 고객 주민등록번호와 일치하는지의 여부를 확인하는 것으로 이루어진다. 따라서, 타인의 무단 사용을 철저히 배제할 수 있다.

상기 복표구매단계(S130)는 실제 복표 구매에 관련된 정보를 출력함으로써 고객이 순차적으로 출력되는 안내 메시지에 따라 진행하여 원하는 복표를 구매할 수 있도록 한다. 이에 대해서도 후에 자세히 설명된다.

상기 대금청구단계(S140)는 고객이 구매한 복표내역 정보를 통신사에 전송하여 복표 대금(배팅금액)을 전화요금에 과금하도록 한다. 물론, 대금청구는 이러한 전화요금 과금방법 이외에도 신용카드나 은행 계좌 이체를 통해서도 가능하다.

상기 당첨결과안내단계(S145)는 고객이 구매한 복표에 해당하는 경기의 종료 후 경기 결과에 따른 당첨 여부 및 배당률 등을 고객의 단말기로 전송하여 알려준다. 이에 의해 고객은 당첨사실을 언제 어디서나 쉽게 알 수 있다.

상기 배당금지급단계(S150)는 고객이 구매한 복표에 해당하는 경기결과에 따른 배당률에 해당하는 배당금을 지급처리한다. 이러한 배당금 지급에 대해서도 이후에 자세히 설명된다.

첨부한 도 4 내지 도 10에는 도 3을 통하여 간단하게 설명된 본 발명에 따른 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법에 대한 구체적인 이용 예가 도시되어 있다. 본 실시예에서는 단말기로써, 이동 전화기를 사용하고, 정보처리장치로써 자동응답시스템을 이용하는 전자복표 서비스 방법에 대하여 도시하고 있으나, 앞서도 설명한 바와 같이, 유선 전화기나 인터넷을 이용하여 이후 설명하는 방법과 유사하게 복표를 편리하게 구매하여 게임에 참여할 수 있음은 물론이다.

도 4는 초기 접속 후 회원등록과정을 구체적으로 나타낸다.

도 4에 도시된 바와 같이, 고객의 요구에 따라 고객의 단말기와 통신망에 연결된 본 발명의 전자복표 서비스가 접속되면, 전자복표 서비스 시스템은 안내 메시지를 출력한다(S101). 안내 메시지는 예를 들어, "안녕하십니까? OO에서 제공하는 전자복표서비스입니다"라는 음성일 수 있고, 또한 문자 메시지일 수도 있다.

이 후, 기존 가입자인지 신규 이용자인지를 판단하여(S102), 기존 가입자인 경우에는 비밀번호를 입력하라는 메시지를 출력하고(S103), 신규 이용자인 경우에는 회원가입절차 및 본 서비스이용약관을 출력하여 동의를 구한다(S104).

고객이 상기 S103단계의 요구에 따라 비밀번호를 입력하면, 입력되는 비밀번호를 기등록 고객의 비밀번호와 비교하여 일치하는지의 여부를 판단한다(S105). 판단결과 일치하면 초기메뉴를 출력하고(S106), 일치하지 않으면 비밀번호가 일치하지 않는다는 메시지를 출력한다(S107). 이러한 경우에 있어, 본 시스템은 고객으로 하여금 비밀번호를 3번까지 재입력하게 하

고, 그래도 틀릴 경우에는 정상적인 가입자가 아닌 것으로 판단하여 서비스를 종료한다(S110)(S109).

한편, 상기 S104단계에서 약관에 동의하고 가입을 원하면, 회원등록절차를 진행하고, 그렇지 않으면 서비스를 종료한다(S111).

회원등록은, 고객의 주민등록번호 입력 명령을 요구하는 단계(S112), 입력된 고객의 주민등록번호가 통신사에 기가입된 고객의 주민등록번호와 일치하는지를 확인하는 단계(S113), 확인결과 일치하면 서비스 이용시 사용할 비밀번호 입력 명령을 요구하고, 일치하지 않으면 서비스에 가입할 수 없다는 안내 메시지를 출력한 후 서비스를 종료하는 단계(S114)(S115), 상기 S114단계에서 고객이 입력한 비밀번호가 유효한지를 판단하는 단계(S116), 판단결과 유효하지 않으면 다른 비밀번호 입력 명령을 요구하고, 유효하면 비밀번호 확인 과정을 거쳐 등록하는 단계(S117)(S118)(S119)로 이루어진다. 이 때, 고객은 상기 S118단계에서 다른 비밀번호로 정정할 수 있다. 그리고, 상기와 같은 과정으로 정상적인 가입자로 판별되어 등록 된 후에는 초기메뉴가 출력된다.

도 5는 정상적인 가입자에 대한 복표 구매 과정을 나타낸다. 구체적인 설명에 앞서 본 발명에 의한 전자복표 서비스에서 제공하는 복표의 게임 종류에 대하여 간단히 살펴본다. 게임 종류에는 승부식, 점수식, 혼합식, 그리고, 특별식의 4종류 게임이 있다. 승부식은 경기의 승패를 예측하는 것이고, 점수식은 경기의 점수차이를 예측하는 것이며, 혼합식은 경기의 승패 및 점수차이를 동시에 예측하는 것이다. 특별식은 게임의 흥미를 배가시키기 위한 이벤트성 게임방법으로, 예를들면, 첫 골의 주인공, 다득점 주인공 등을 예측하는 것이다.

고객이 초기메뉴에서 지정된 번호를 입력하여 복표구매를 선택하면, 전자복표 서비스 시스템은 먼저, 해당하는 경기에 관련된 양팀간의 상대 전적, 최근 경기 결과 등과 같은 경기정보를 안내 받을 것인지의 여부를 확인하는 메시지를 출력한다(S131). 여기서, 경기정보안내를 선택하면 경기정보를 안내하고, 경기정보안내를 선택하지 않으면 게임 종류를 선택하라는 메시지를 출력한다(S132)(S133).

고객이 승부식을 선택하면 승리 예상팀을 선택하라는 메시지를, 점수식을 선택하면 예상 점수를 선택하라는 메시지를, 혼합식을 선택하면 승리 예상팀 및 예상 점수를 선택하라는 메시지를, 그리고, 특별식을 선택하면 이벤트에 해당하는, 예를 들어, 첫 골 주인공 또는 다득점 선수 등을 예측하여 선택하라는 메시지를 각각 출력한다(S134a)(S134b)(S134c)(S134d). 여기서, 경기의 예상 승리팀 선택은, 예를 들어, A팀은 1번, B팀은 2번을 누르는 것에 의해 이루어지며, 예상 점수의 선택은 양팀간의 예상 점수를 숫자키를 이용하여 0 : 0으로 입력하는 것에 의해 이루어진다. 그리고, 이벤트의 예상 선수 선택은 선수의 이름을 입력하거나, 또는 선수의 등번호를 입력하는 것에 이루어질 수 있다.

고객에 의한 게임 종류 선택이 완료되면(S135a), 이어서 배팅금액을 입력하라는 메시지를 출력하며(S135), 배팅금액 입력이 완료되면(S136a), 고객이 구매한 복표 내역을 출력하여 고객으로 하여금 자신이 구매한 복표 내역을 확인 할 수 있도록 한다(S136).

상기 S136단계에서 고객에 의한 확인키 입력이 있으면 고객이 구매한 복표내역을 저장하며(S137), 정정키 입력이 있으면 게임종류를 정정할 것인지 배팅금액을 정정할 것인지를 선택하라는 메시지를 출력한다(S136b). 따라서, 고객은 앞서 선택한 게임 종류 라든가 예상치 및 배팅금액 등을 정정할 수 있다.

이 후, 고객이 복표를 구매한 시점까지의 해당 복표에 대한 배당률 및 예상 배당률 등의 배당정보 안내 메시지를 출력하고(S138), 이어서, 복표를 계속 구매할 것인지 여부를 묻는 메시지를 출력한다(S139). 여기서, 구매 정지 요구가 있으면 초기 메뉴로 돌아가 다른 정보의 이용을 안내하고, 계속 구매 요구가 있으면 상기 S133, S134, S135, S137 및 S138 단계를 순차적으로 수행하도록 한다.

한편, 전자복표 서비스 시스템은, 해당하는 경기가 종료되면, 그 경기결과, 점수차 및 이벤트를 위한 다득점 선수, 첫 골 주인공 등의 정보를 받아 저장하고, 이미 구매한 복표의 예상치와 비교하여 복표별로 당첨자 및 배당률 등을 계산하여 저장한다. 그리고, 이와 같은 결과를 단문 메시지나 음성으로 고객의 단말기로 전송하여 알려준다.

도 6은 구매내역 및 배당금 잔액 확인에 대한 구체적인 안내 메시지 출력 상태 및 사용방법을 나타낸 도면이다. 고객은 초기 메뉴에서 지정된 번호를 입력하는 것에 의해 상기의 모드로 들어갈 수 있으며, 화면에 나타나는 안내 메시지에 따라 해당하는 번호나 기호(단말기나 키보드의 별표나 우물정자 등을 말함: 이하 동일)를 입력하는 것으로, 자신이 구매한 복표내역 및 배당금 잔액을 확인할 수 있다.

도 7은 당첨 내역 및 경기결과 조회에 대한 구체적인 안내 메시지 출력 상태 및 사용방법을 나타낸 도면이다. 고객은 초기 메뉴에서 지정된 번호를 입력하는 것에 의해 상기 모드로 들어갈 수 있으며, 화면에 나타나는 안내 메시지에 따라 해당하는 번호나 기호를 입력하는 것으로, 자신이 구매한 복표의 당첨여부 및 배당금을 확인할 수 있다.

상기한 바와 같은 구매내역 및 배당금 잔액 확인 모드와, 당첨 내역 및 경기결과 조회,모드는 그 사용방법에 대해서 도면에 서 구체적으로 설명하고 있으므로, 추가적인 설명은 생략한다.

도 8은 배당금 지급에 대한 구체적인 메시지 출력 상태 및 사용방법을 나타낸 도면이다.

본 전자복표 서비스 방법에서 배당금 지급은, 배당 총 금액이 5만원 이하이면 다음달로 이월 처리하고, 배당 총 금액이 5만원에서 200만원 이하이면 은행 지정계좌로 이체 처리하며, 200만원 이상이면 지정은행에서 직접 수령하도록 처리한다.

고객에 의해 상기 모드(배당금 지급)가 선택되면, 먼저 잔액이 5만원 이상인지 이하인지를 판단한다(S151). 판단결과 잔액이 5만원 이하이면 다음달로 이월한다는 메시지를 출력하고(S152), 5만원 이상이면 배당금이 200만원을 초과하는지를 판단한다(S153). 배당금이 5만원 이상 200만원 이하이면 은행계좌로 이체 받을 수 있다는 메시지를 출력하고(S154), 200만원을 초과하면 지정은행으로 방문하여 직접 수령하라는 메시지를 출력한다(S155).

배당금을 은행계좌로 이체받는 경우, 등록된 은행계좌가 있는지의 여부를 판단하여(S156), 등록된 계좌가 있으면 그 계좌로 배당금을 이체하고(S157) 초기메뉴로 돌아간다. 한편, 등록 | 계좌가 없으면 은행계좌를 등록한 후에 배당금 지급 신청을 하라는 메시지를 출력한 후(S158), 고객이 은행계좌 등록을 원하는 경우에 계좌등록 및 변경 모드로 자동 이행한다(S159).

도 9는 개인정보변경에 대한 구체적인 방법을 나타낸 도면이고, 도 10은 본 서비스의 이용안내에 대한 구체적인 방법을 나타낸 도면이다. 이러한 모드들에 대한 구체적인 설명은 도면을 통하여 충분히 설명되었기에 생략한다.

발명의 효과

이상에서 설명한 바와 같은 본 발명에 의하면, 복표를 유/무선 전화 통신망이나 인터넷을 통하여 시간적/공간적 제한없이 언제 어디서나 쉽게 구매하여 게임에 참여할 수 있기 때문에, 고객의 참여율을 높일 수 있어 매출증대를 도모할 수 있다.

또한, 종래와 같은 고가의 장비인 복표 단말기를 설치할 필요가 없기 때문에, 초기 시설 투자 비용의 절감, 유통비용의 절감 및 보수 유지비용의 절감을 도모할 수 있으며, 이로 인해 구매자에게 고율의 배당금을 제공할 수 있고 양질의 서비스를 제공할 수 있음으로써 고객의 만족도를 극대화시킬 수 있다.

또한, 본 발명에 의하면, 당첨결과를 문자 메시지 또는 음성으로 고객의 단말기로 알려주기 때문에, 당첨 유효기간을 도과 시킴으로써 발생하는 제반 손실을 미연에 방지할 수 있다.

또한, 본 발명에 의한 전자복표 서비스 방법은, 철저한 회원제로 운영될 뿐만 아니라 고객의 전화번호와 주민등록번호를 통신사에 가입된 주민등록번호와 비교하여 가입자 인증을 거친 고객에 대해서만 서비스가 이루어지기 때문에, 각 국의 제도적/문화적 차이에 의한 구매제한, 예컨대 미성년자의 구매제한 등에 있어서, 이를 철저하게 차단할 수 있다. 즉, 각 국가마다의 제도적, 문화적 차이에 의해 발생될 수 있는 사회적인 문제 야기 가능성을 시스템적으로 용이하게 제어할 수 있다고 하는 장점도 있다.

한편, 이상에서는 본 발명의 바람직한 실시예에 대하여 도시하고, 또한 설명하였으나, 본 발명은 상기한 실시예에 한정되지 않고, 이하 청구범위에서 청구하는 본 발명의 요지를 벗어남이 없이 당해 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 누구든지 다양한 변형 실시가 가능함은 물론이며, 그와 같은 변형은 청구범위 기재의 범위 내에 있게 된다.

(57)청구의 범위

청구항1

고객에 의해 사용되며, 유/무선 전화 통신망 또는 인터넷에 연결된 단말기;

상기 단말기를 통하여 입력되는 고객의 복표 구매에 관련된 정보를 처리하며, 이 정보에 대한 처리결과 및 복표 구매에 관련된 안내 메시지를 고객의 단말기로 출력하는 정보처리장치;

고객의 가입자 인증을 위한 가입자 인증부와, 복표 구매를 위한 복표 구매부와, 복표 구매부를 지원하는 정보 검색부 및 정보 저장부와, 복표 구매 대금 청구를 위한 과금 처리부와, 대금 청구를 위한 구매 정보를 통신사로 통보하고 구매에 대한 결과를 고객 단말기로 통보하여 주는 통보 처리부와, 인터넷 사용 고객을 위한 거래암호 생성부와, 시스템의 전체적인 보안 처리를 위한 시스템 보안부와, 각 부문의 시스템 동작을 제어하기 위한 시스템 동작제어부와, 시스템의 부하 관리를 위한 부하 분산부와, 통신사와의 연계를 위한 이동통신사 연동부를 구비하는 복표관리서버;

가입자정보, 경기정보, 구매내역 및 당첨내역이 저장되어 있으며, 상기 정보 검색부의 제어신호에 따라 저장된 정보를 제공하는 복표 데이터 베이스;

상기 통보 처리부의 제어신호에 따라 경기정보, 복표구매내역 및 당첨내역 등을 고객의 단말기로 전송하여 주는 메시지 서비스 서버; 그리고,

고객의 은행 계좌를 관리하는 금융기관 서버를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템.

청구항2

제 1 항에 있어서,

상기 단말기는 유선 전화기, 이동 전화기(휴대폰) 및/또는 PC를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템.

청구항3

제 1 항에 있어서,

상기 정보처리장치는, 자동응답시스템(ARS), 왓(WAP) 서버 및/또는 웹(WEB) 서버를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템.

청구항4

제 1 내지 제 3 항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 복표관리서버는 기존의 기입식 복표시스템과 정보를 공유할 수 있도록 하기 위한 기입식복표시스템 연동부를 더 구비하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 시스템.

청구항5

- a) 고객의 요구에 따라 고객의 단말기와 유/무선 전화 통신망 또는 인터넷에 연결된 복표관리서버를 접속하는 단계;
- b) 비회원의 서비스 이용을 위한 회원 가입 안내 메시지를 출력하여 이에 동의하면 회원 가입 절차를 진행하여 정상적인 경우 비밀번호를 부여함으로써 회원으로 등록하는 단계;
- c) 접속한 고객의 전화번호 및 비밀번호 입력 명령을 요구하여 입력되는 비밀번호와 등록된 비밀번호와의 일치 여부를 판단함과 아울러 고객의 주민등록번호를 통신사로 전송하여 가입자 인증을 요청하는 단계;
- d) 정상 가입자로 인증된 고객에 한하여 복표 구매에 관련된 안내 메시지를 출력하고 복표 구매 입력 명령을 요구하여 고객의 선택에 따라 복표를 발매하는 단계;
- e) 고객이 구매한 복표내역 정보를 통신사에 전송하여 복표 대금을 전화요금에 과금하도록 요청하는 단계;
- f) 고객이 구매한 복표에 해당하는 경기의 종료 후 경기 결과에 따른 당첨 여부 및 배당률 등을 고객의 단말기로 전송하여 알려주는 단계; 및
- g) 당첨에 따른 배당률에 해당하는 배당금을 지급하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법.

청구항6

제 5 항에 있어서, 상기 b)단계는,

- b1) 고객의 주민등록번호 입력 명령을 요구하는 단계;
- b2) 입력된 고객의 주민등록번호가 통신사에 기가입된 고객의 주민등록번호와 일치하는지 여부를 확인하는 단계;
- b3) 확인결과 일치하면 서비스 이용에 사용할 비밀번호 입력 명령을 요구하고, 일치하지 않으면 서비스에 가입할 수 없다는 안내 메시지를 출력하는 단계;
- b4) 고객이 입력한 비밀번호가 유효한지 여부를 판단하는 단계; 및
- b5) 판단결과 유효하지 않으면 다른 비밀번호 입력 명령을 요구하고, 유효하면 그 비밀번호를 등록하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법.

청구항7

제 5 항에 있어서, 상기 d)단계는,

- d1) 고객의 요구에 따라 해당하는 경기에 관련된 양팀 정보를 안내하는 단계;
- d2) 게임 종류 선택 입력 명령을 요구하는 단계;
- d3) 고객에 의해 선택된 게임 종류가 승부식이면 예상 승리팀 선택 입력 명령을, 점수식이면 예상 점수 선택 입력 명령을, 그리고, 혼합식이면 예상 승리팀 및 예상 점수 선택 입력 명령을 요구하는 단계;
- d4) 배팅금액 입력 명령을 요구하는 단계;
- d5) 고객이 선택한 게임 종류, 예상 승리팀 및 예상 점수와 배팅금액을 출력하여 고객으로 하여금 복표 구매내역을 확인토록 하는 단계;
- d6) 확인 명령이 있으면 구매내역을 저장하고, 정정 명령이 있으면 상기 d2단계로 돌아가 다시 구매토록 하는 단계; 및

d7) 고객이 복표를 구매한 시점까지의 해당 복표에 대한 배당률 및 예상 배당률 등의 배당 관련 안내 메시지를 출력하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법.

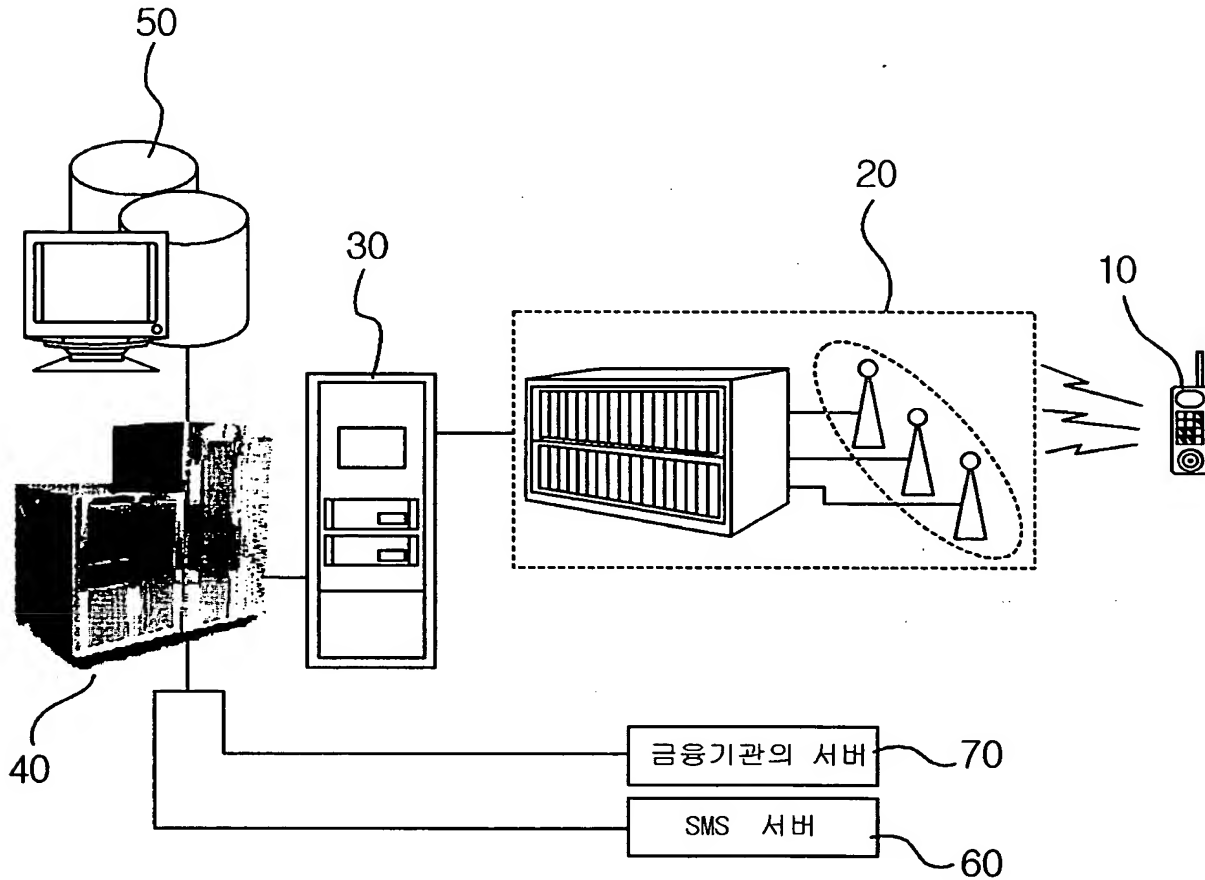
청구항8

제 5 항에 있어서, 상기 g)단계는,

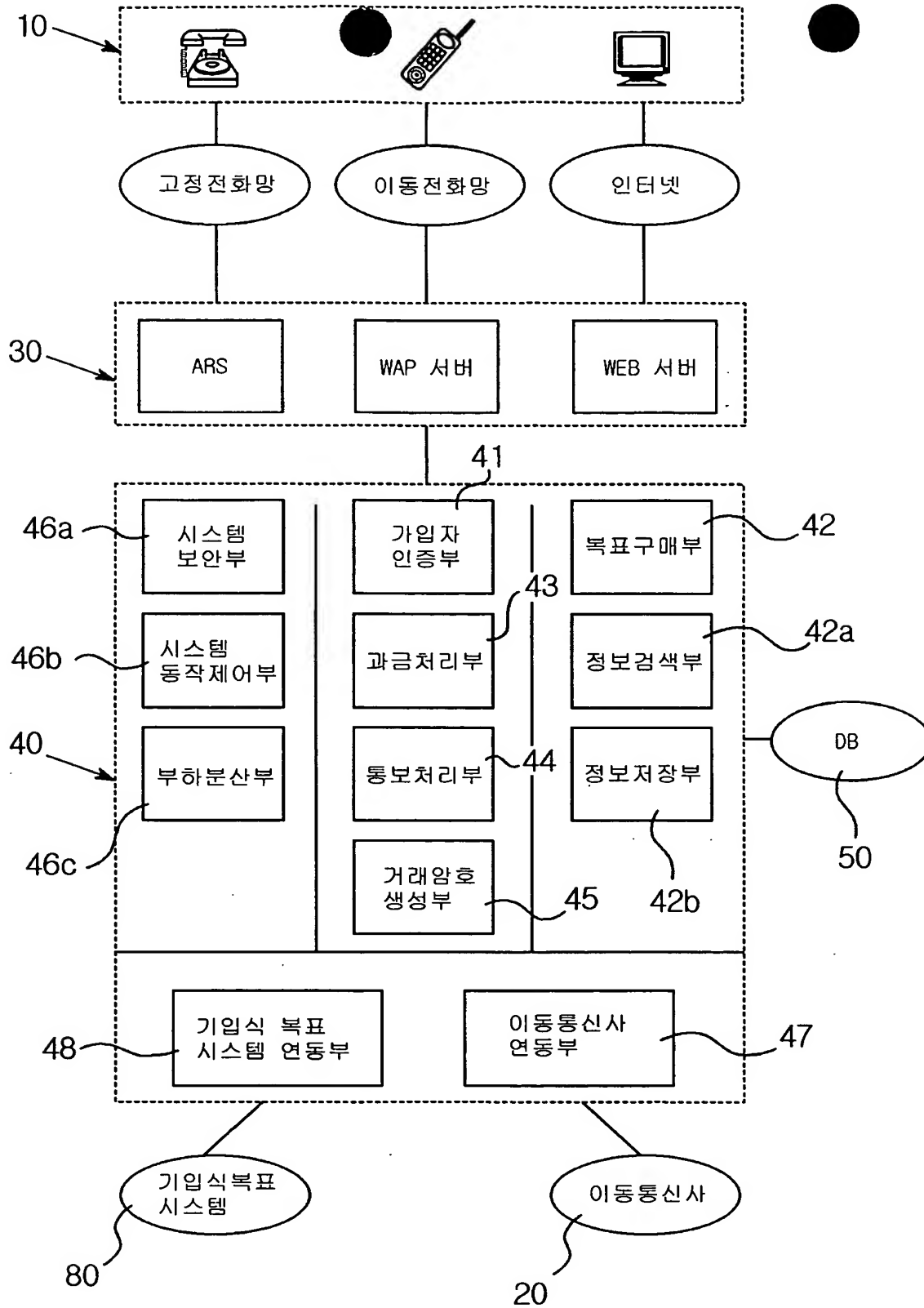
배당 총 금액이 5만원 이하이면 다음달로 이월 처리하고, 배당 총 금액이 5만원에서 200만원 이하이면 은행 지정계좌로 이체 처리하며, 200만원 이상이면 지정은행에서 직접 수령하도록 처리하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법.

도면

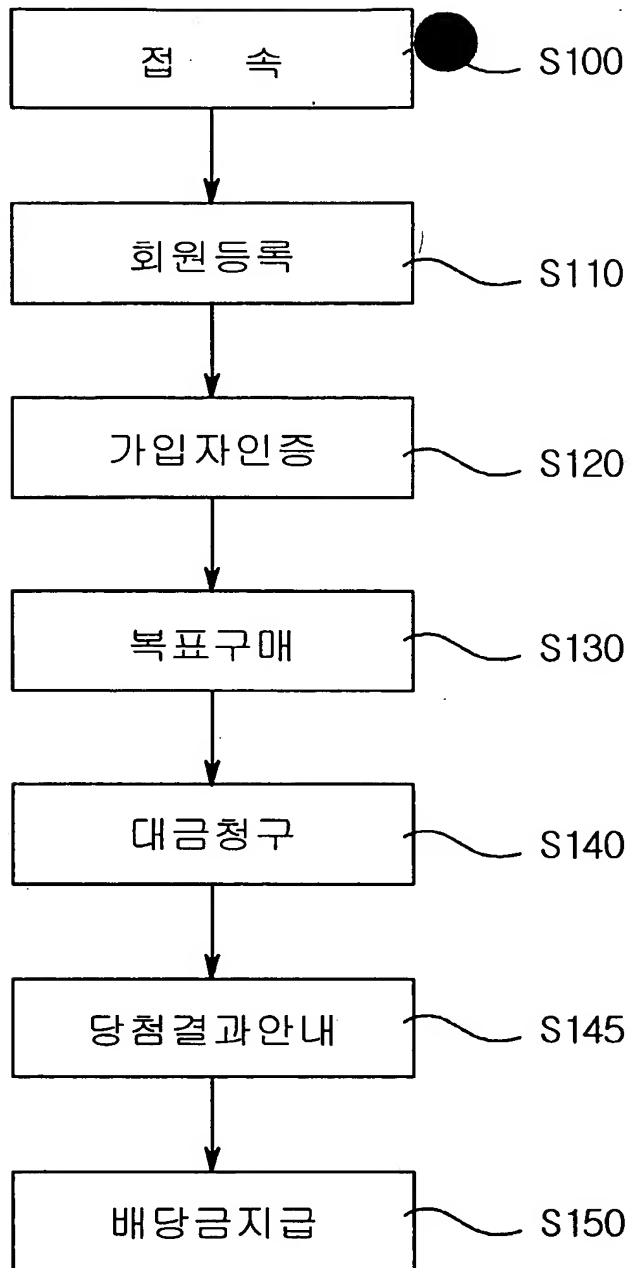
도면1



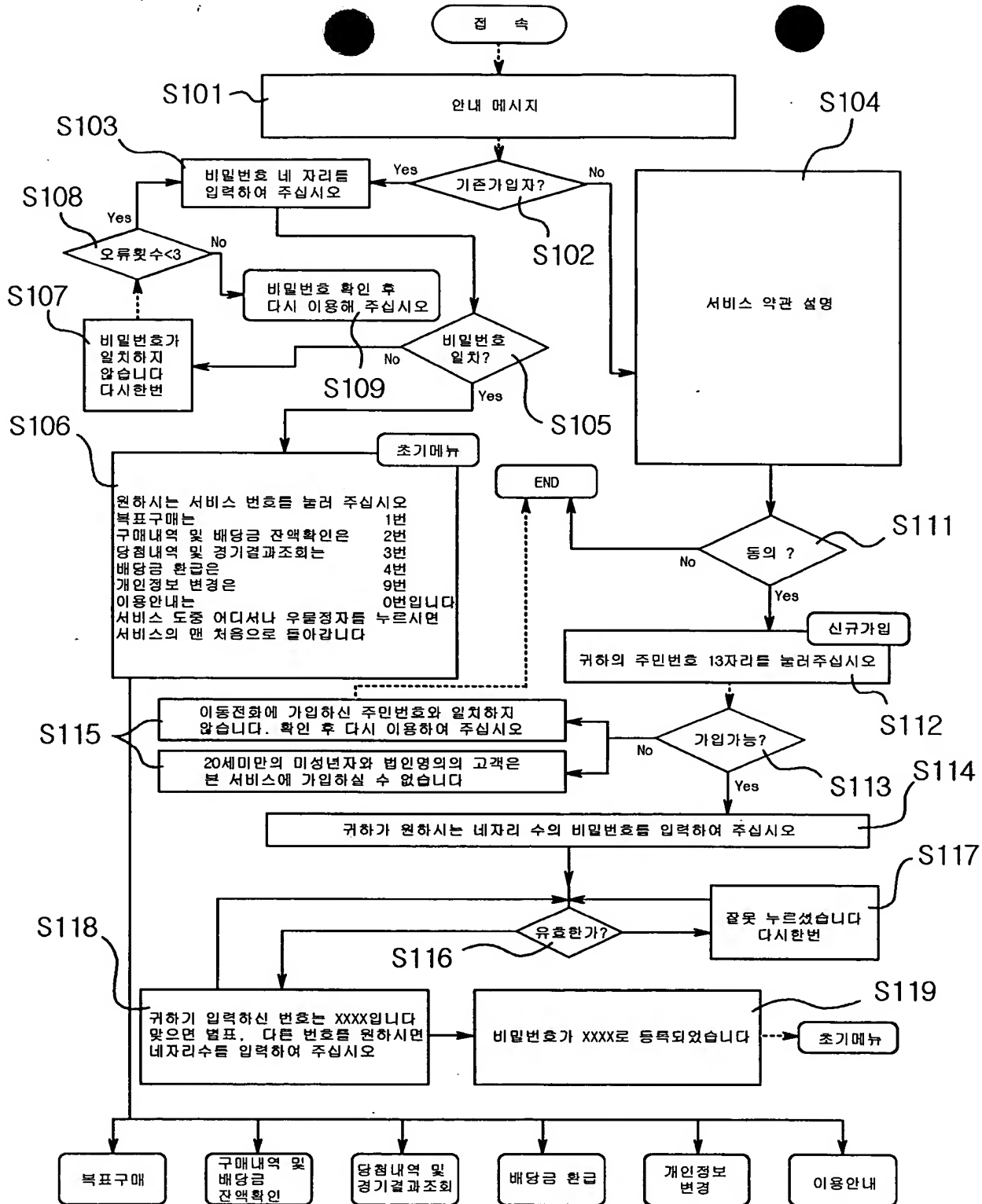
도면2



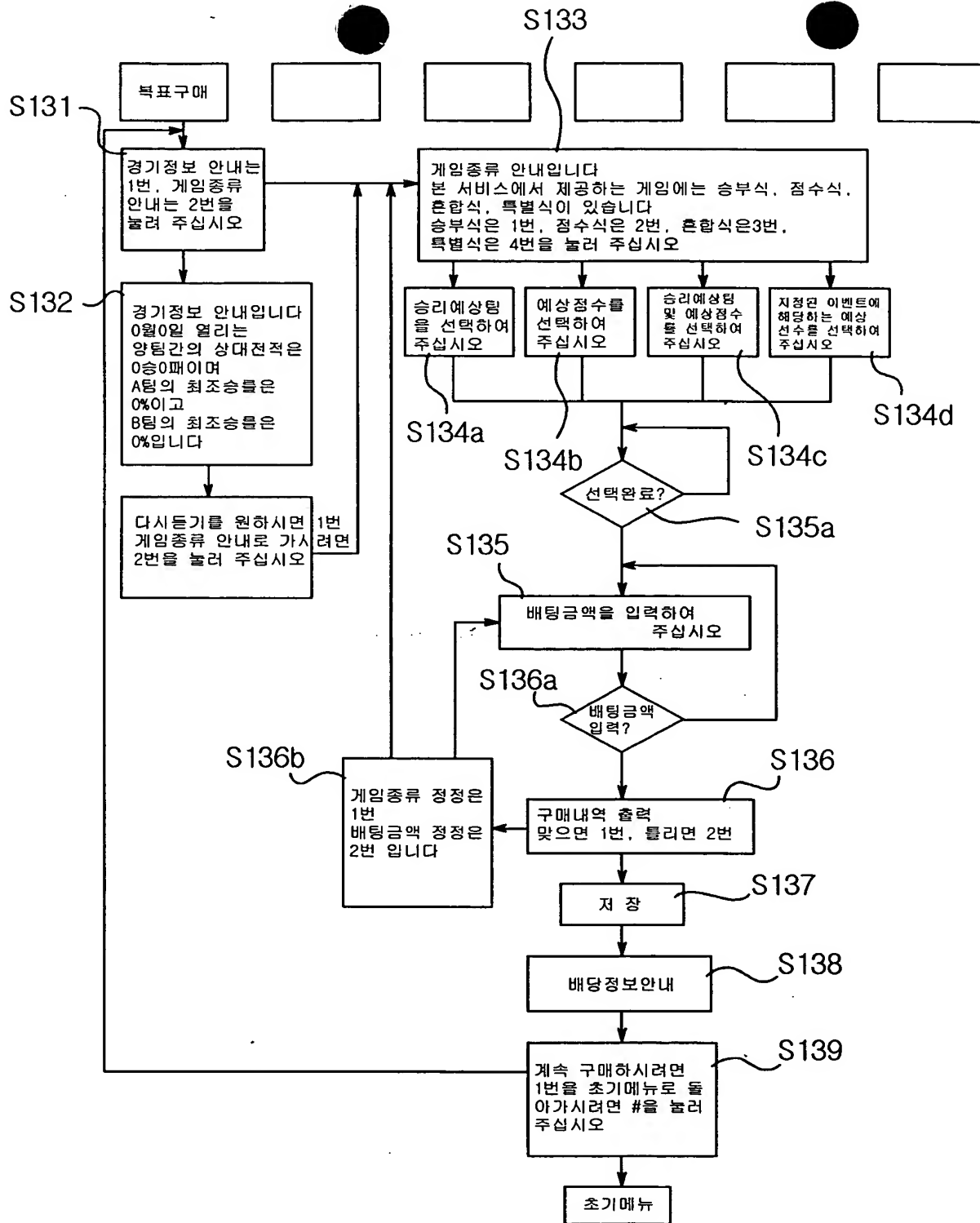
도면3



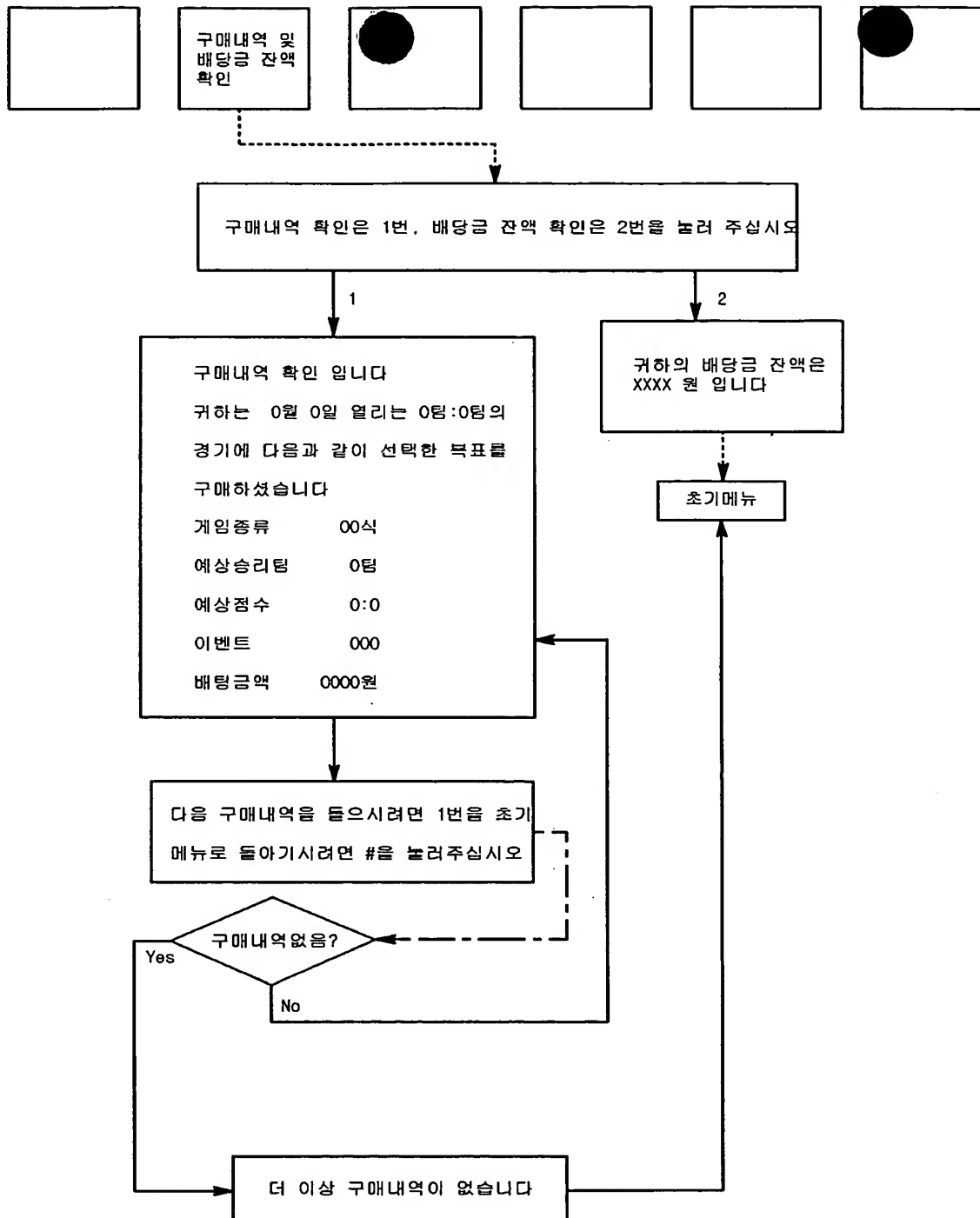
도면4



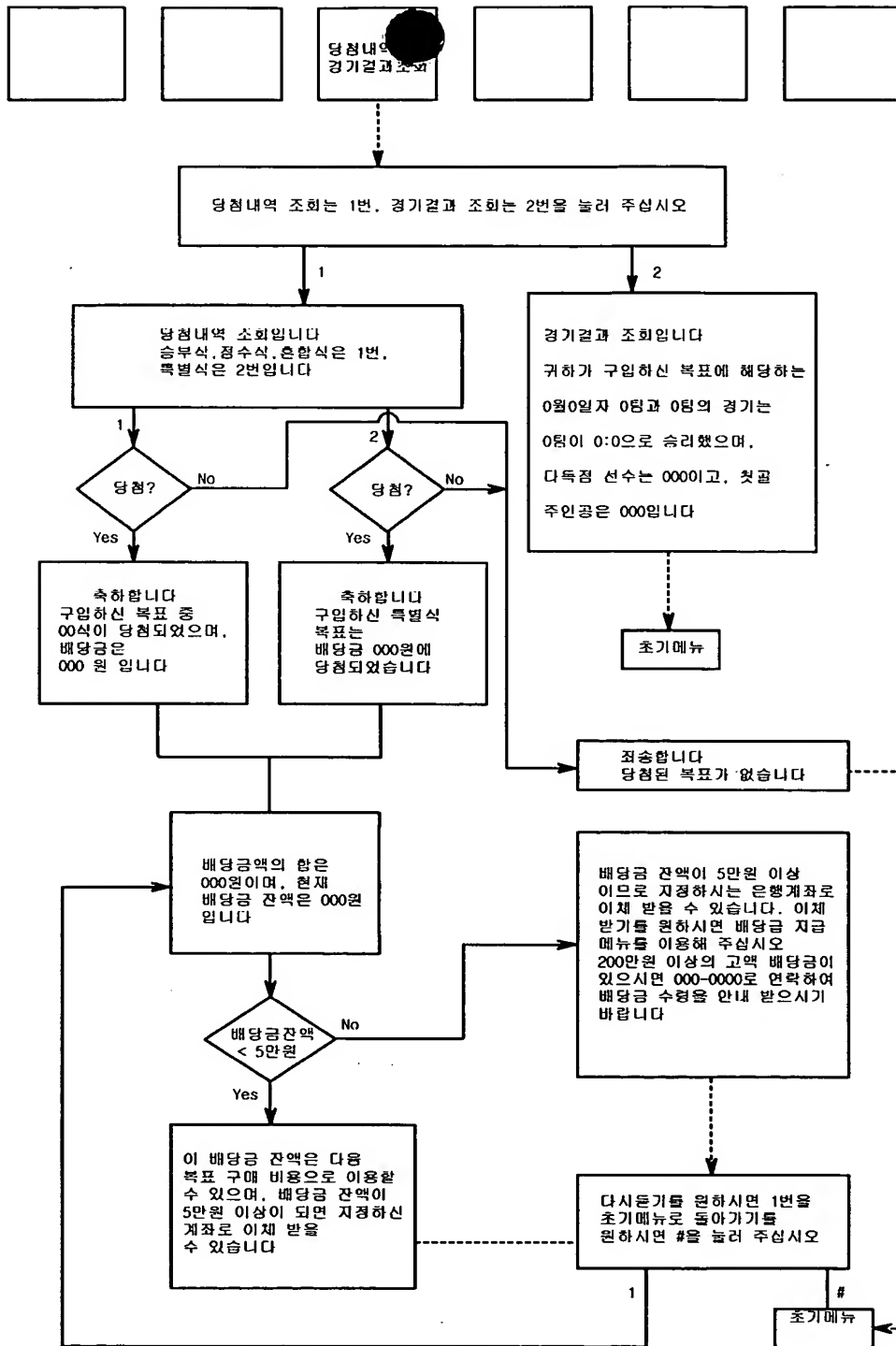
도면5

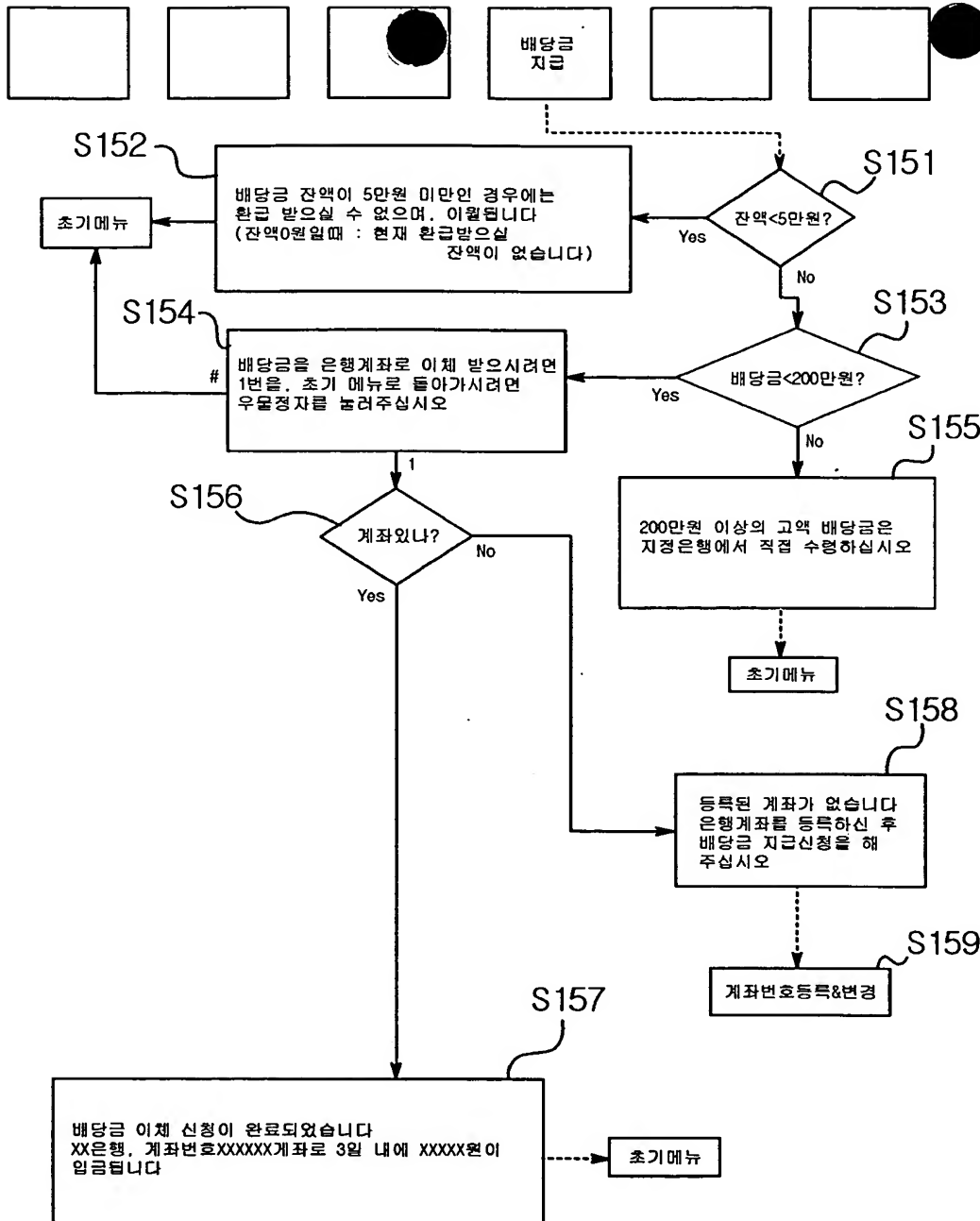


도면6

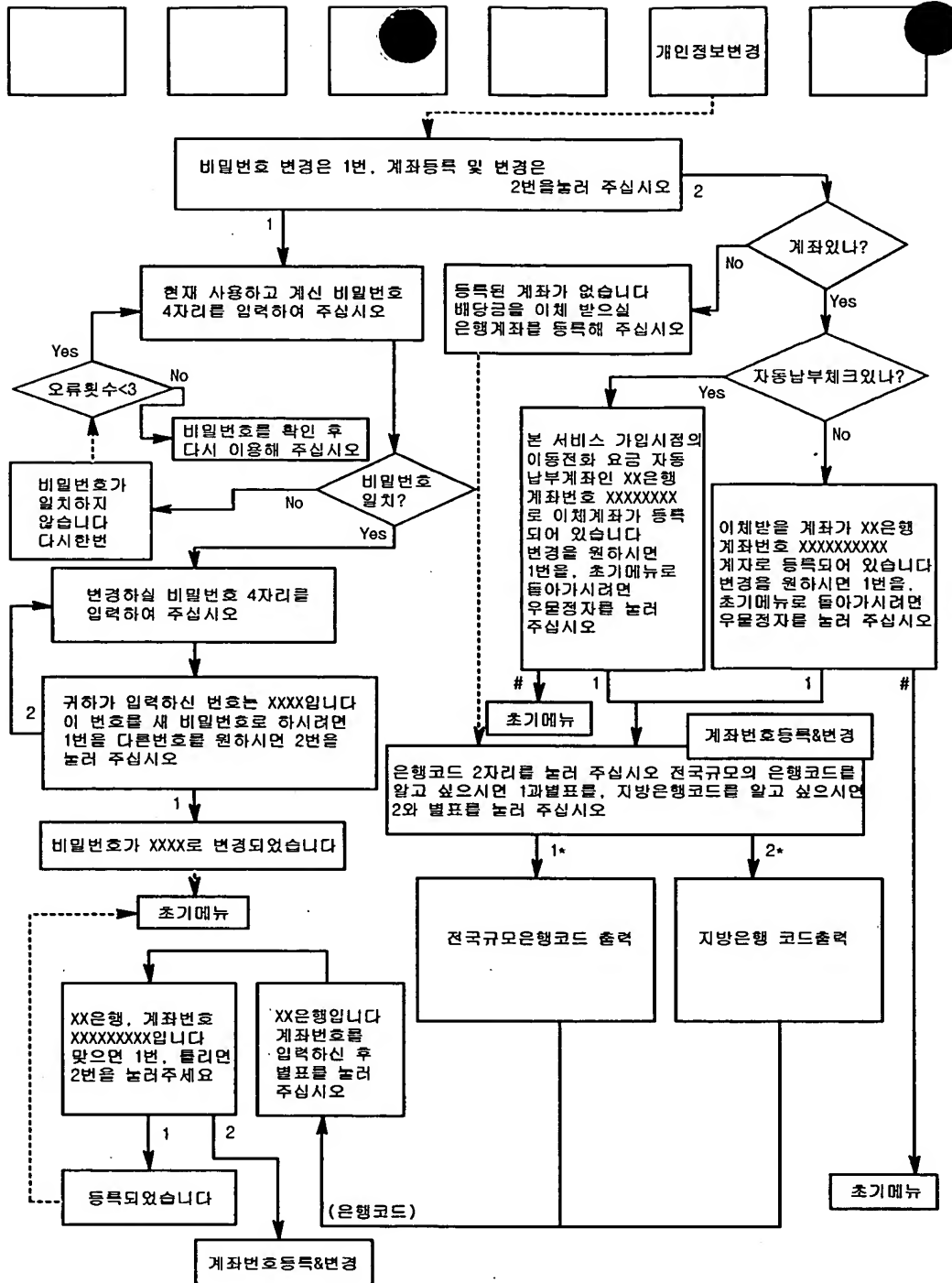


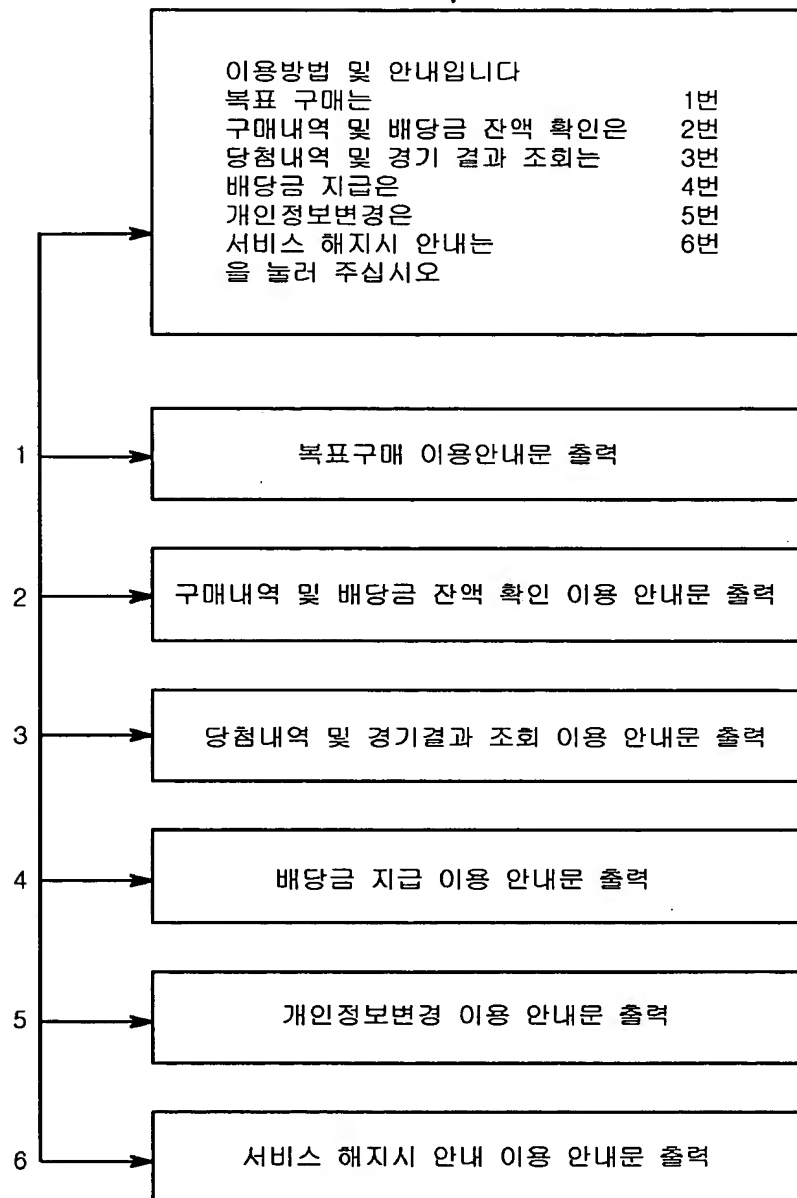
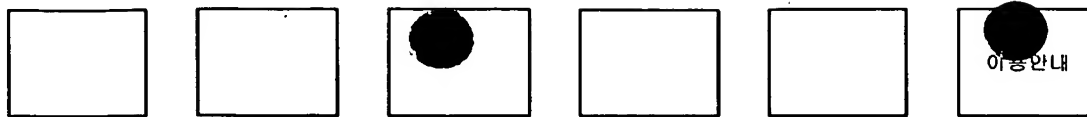
도면7





도면9





**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.